

COLOR RGB

Rojo: 210

Verde: 35

Azul: 42

TFG

PROYECTO JEBNIECIE.

DESDE LA IMPROVISACIÓN DE LO GRABADO,
A LA REFLEXIÓN DE LO VIVIDO

Presentado por Fátima Meskine Gumbau

Tutor: Dra. Eulalia Adelantado Mateu

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2016-2017



UNIVERSITAT
POLITÀCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

Bajo el título de *Proyecto Jebniecie. Desde la improvisación de lo grabado a la maduración de lo vivido*, presentamos una propuesta de TFG que surge desde la experimentación con el video de los smartphones como herramienta de registro de las imágenes de un lugar/momento nuevos; para llegar a una maduración del propio imaginario personal y con ello a la creación de un material de video desde la experiencia. Debido al creciente interés que nos ha suscitado el mundo audiovisual y el arte de los nuevos media en Internet, hemos desarrollado un escrito que de base al uso de los dispositivos móviles como material de trabajo videográfico, así como el análisis de los antecedentes del video. Por otra parte, hemos querido profundizar en la comprensión y reflexión del registro con la búsqueda de referentes de creación contextual y estética que trabajen con estas premisas. Todo ello ha dado como resultado una práctica que finaliza nuestro ciclo formativo en los estudios de Grado en Bellas Artes.

PALABRAS CLAVE

video, registro, lugar/momento, imaginario personal, experiencia

ABSTRACT

Under the title *Project Jebniecie. From the improvisation of the recorded to the maturation of the lived*, we present a proposal of TFG that arises from the experimentation with the video of the smartphone as a tool for the record of images of a new place/moment; thus arriving at a maturation of our own personal imaginary for the creation of a video material from the experience. Due to the growing interest in the audiovisual world and the art of new media on the Internet, we have developed a writing that based on the use of mobile devices as videographic work material, as well as the analysis of the background to the middle of the video. On the other hand, we wanted to deepen the understanding and reflection of the registry, with the search for references of contextual and aesthetic creation that work with these premises. All this has resulted in a practice that finishes our formative cycle on the studies of Degree in Fine Arts.

KEY WORDS

video, record, place / moment, personal imaginary, experience

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
1.1. MOTIVACIÓN Y JUSTIFICACIÓN	5
1.2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	5
PARTE I: CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO JEBNIECIE	7
2. EL VIDEO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA	7
2.1. EL VIDEO Y SU EXPERIMENTACIÓN: EL VIDEOARTE	7
3. LA CÁMARA COMO MEDIO DE REGISTRO. REFERENTES	9
3.1. DZIGA VÉRTOV	9
3.2. MARIE MENKEN	10
3.3. JONAS MEKAS	11
3.4. OTROS REFERENTES ESTÉTICOS Y DE CONTEXTO	12
4. EL ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS EN LA RED	14
4.1. LA NUEVA CÁMARA: LOS SMARTPHONES	15
PARTE II: CREACIÓN Y PROCESO DEL PROYECTO JEBNIECIE	18
5. PRE-PRODUCCIÓN	18
6. PRODUCCIÓN	19
6.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS REGISTROS	20
7. POST-PRODUCCIÓN	22
7.1. FASE PRIMERA: ELECCIÓN Y AGRUPACIÓN DEL MATERIAL DE TRABAJO	22
7.2. FASE SEGUNDA: CARACTERÍSTICAS Y CREACIÓN DEL PROYECTO JEBNIECIE	23
7.2.1. Características de edición	23
7.2.2. Proyecto Jebniecie	24
7.3. PRESENTACIÓN Y PLAN DE DIFUSIÓN: CREACIÓN DE UNA PLATAFORMA WEB EN TUMBLR	29
8. CONCLUSIÓN	30
9. BIBLIOGRAFÍA	32
10. ÍNDICE DE IMÁGENES	35
11. ANEXOS	36

1. INTRODUCCIÓN

El siguiente Trabajo Final de Grado, es el resultado de una investigación conjunta de registros que han ido madurando a medida que nosotros mismos hemos ido afrontando nuevas situaciones. El proyecto nace desde la necesidad de registrar el entorno en el que nos encontrábamos, como método de análisis de las interpretaciones de lo social, cultural e histórico de un lugar en concreto. Estos registros de los que hablamos se realizaron desde un dispositivo de teléfono móvil dando pie al juego e introducción de nuevos tipos de herramientas en la práctica artística. El resultado final que se presenta es una composición de 20 vídeos y un grupo de fotografías anexas a estos, que relatan conceptos de relaciones de imágenes y significado que hemos abstraído a través de una experiencia Erasmus en Polonia durante el año 2015.

Para el entendimiento completo de la práctica nos ha parecido esencial y absolutamente necesario hacer una reflexión del propio medio de video acercándonos a su historia y sus antecedentes, para así saber con claridad cómo ha evolucionado y en que corrientes artísticas ha eclosionado. Desde este punto hablaremos de los registros con la cámara y sus referentes en interés con nuestro trabajo, junto con referentes artísticos y de contexto que trabajan con los nuevos medios de creación. Reflexionaremos sobre el video digital y la obra en Internet, y cómo estos han dado paso a nuevos mecanismos de comunicación con el espectador y nuevos sentidos de lo que es arte. Además, por otra parte desarrollaremos cómo las nuevas tecnologías han propiciado a que objetos de común uso puedan llegar a ser hábiles instrumentos de creación gráfica y de video como son los actuales smartphones.

En cuanto a la práctica del proyecto, esta ha sido el fruto de diferentes etapas que explicaremos y profundizaremos para saber cómo y porqué de la necesidad de los registros, comentando y exponiendo su evolución en la propuesta de trabajo. También desarrollaremos la labor realizada en el editado, junto con la argumentación de cada video presentado. Por otra parte, la actual cultura visual hace que compartamos parámetros culturales y visuales debido al creciente uso de las TIC¹, por eso nos ha parecido necesario difundir y presentar el proyecto no de forma física, sino mediante los nuevos medios en Internet.

Por último expondremos las conclusiones a las que hemos llegado con este proyecto, valorando el resultado que hemos obtenido de la práctica en

¹ TIC: Tecnologías de la información y la comunicación.

relación con nuestros objetivos e intereses, y sí esta se ha ajustado a los parámetros de formación obtenidos en Bellas Artes.

1.1. MOTIVACIÓN Y JUSTIFICACIÓN

Este presente proyecto viene motivado a raíz de nuestra estancia en un país diferente al de origen, como es Polonia. Concretamente el proyecto nació en Varsovia. Esta ciudad europea podría ser como cualquier otra capital de país con un estilo de vida frenético, de creciente industria y vida cosmopolita. Pero en sus calles, en la cultura de sus gentes y en la vida de la ciudad, es donde podemos apreciar las cicatrices producidas por su reciente historia. A grandes rasgos la cultura polaca se define por su triste pasado en el siglo XX, donde por ejemplo la ciudad de Varsovia fue una de las más destruidas en la II Guerra Mundial, o como después de esto el país estuvo bajo un régimen comunista impuesto y apoyado por la URSS durante más de 30 años. Podríamos decir que esto ha forjado una sociedad que en algunas características sigue anclada en el pasado, con un fuerte arraigo católico y un estándar social en el que el patriarcado es el imperante. Este modelo social, y las imágenes dadas por el mismo lugar han sido lo que nos ha motivado a realizar un proyecto que se base en encapsular ideas y conceptos de la propia ciudad de Varsovia.

Como ya hemos mencionado esta idea de TFG nació a partir de un trabajo de registros de imágenes. Elegimos el abordar nuestro proyecto desde esos registros como modo de cierre de una etapa, ya que es en esta ciudad donde terminamos nuestros estudios de Grado. Y teníamos la necesidad de justificar y realizar un proyecto que diese una linealidad y soporte a todo el material gráfico (fotografías y videos) que recogimos durante ese primer contacto con la sociedad de Polonia.

1.2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Objetivos:

- Llevar a cabo una producción de un proyecto artístico que construya sentido y de valor a unos registros de un contexto cultural y social específico.
- Conocer nuevos procesos de trabajo mediante la investigación y experimentación del medio del video.
- Trabajar con herramientas de edición y lenguaje audiovisual.
- Relacionar distintas disciplinas como: la fotografía y el video en conexión con los nuevos smartphones.
- Recopilar referentes e información, tanto conceptuales como visuales, que nos ayuden en el discurso de nuestro proyecto.
- Descubrir otras vías de exposición y presentación de la obra, por medio de lo virtual en la red.

En cuanto a la metodología seguida en la construcción de este proyecto, podríamos dividirla en dos diferentes etapas separadas por un espacio-tiempo; donde se han seguido distintas estrategias de trabajo.

Primera etapa:

- Filmación del material utilizado para la construcción del proyecto, donde se ha acotado una línea de trabajo clara con un soporte específico de grabación: el teléfono móvil.
- Hicimos una primera búsqueda de referentes que trabajasen e investigasen el registro de imágenes de lo cotidiano.
- Analizamos el medio fílmico para conocer su historia y antecedentes, y así discurrir e investigar los nuevos medios digitales de creación y video.
- Nos interesamos en conocer e investigar la cultura histórico-social del entorno en el que nos encontrábamos: Polonia.

Segunda etapa:

- Organización y recopilación del material obtenido durante la práctica; donde por otra parte se ha hecho un análisis de las imágenes y fotografías resultantes de ese primer ejercicio, para así incluirlas como anexos y apoyo al discurso de nuestra obra.
- Creación de una obra de video, la cual se ha construido sobre unas líneas claras de reelaboración de significado mediante los registros del lugar/momento.
- Se ha establecido un discurso claro en el trabajo desde lo conceptual, buscando que se adapte a la exigencias que el medio y género de video experimental/videoarte, necesitan.
- Se ha hecho un análisis de nuevas obras y piezas de referentes fílmicos y fotográficos que trabajasen en ideas y contextos similares a los obtenidos en nuestro proyecto.
- Por otra parte, se ha elaborado un análisis del medio utilizado en la producción artística y su utilidad en los nuevos contextos sociales, creando un ensayo que de soporte al trabajo artístico con los smartphones.
- Por último, se ha creado una plataforma web que dé cabida a la exposición y presentación del proyecto realizado. Llegando con ello a las últimas conclusiones del proyecto y trabajo, y su futura evolución o transformación.

PARTE I: CONTEXTUALIZACIÓN DEL PROYECTO JEBNIECIE

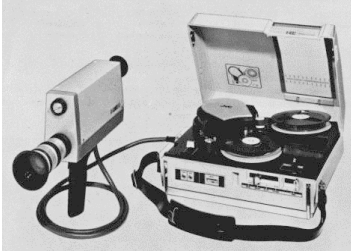
2. EL VIDEO COMO MEDIO DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Etimológicamente la palabra video proviene del latín y significa “yo veo”. El video surgió como una tecnología ligada a la televisión, pues nació como solución para evitar que la programación televisiva fuese en directo, facilitando así el trabajo de grabación. Concretamente, la innovación de registro en este formato comenzó a finales de los años 50 y principios de los 60, y es entre 1965 y 1978 donde finalmente se consolidó como un nuevo medio con aplicaciones propias e independientes a la producción televisiva. Es exactamente en 1964-65 donde la firma japonesa Sony y la holandesa Phillips comenzaron a comercializar las primeras cámaras portátiles llamadas *portapack*, haciendo que esta tecnología fuese accesible para todo tipo de público, y es aquí donde muchos artistas de la época comenzaron a jugar e investigar con el nuevo medio de filmación.

Podríamos afirmar que actualmente el video es un indispensable en la cultura, donde ha logrado integrar sus funciones y trabajar en directo con los ordenadores y las nuevas tecnologías. El video multimedia y su digitalización e implosión en la red son esencia del día a día tanto por su influencia social como medio banal, educativo, de denuncia o documentación; como por su utilización en el ámbito artístico. Podríamos estudiar el video desde dos tipos de formatos o funcionalidades: por un lado estaría el video televisivo con funcionalidad informativa (entre otros) y por otro lado, que es la que nos interesa en este discurso, hablaríamos del formato de video con finalidades artísticas, es decir, el videoarte. Este puede ser clasificado de manera genérica y exhaustiva dependiendo de su carácter y metodología, como por ejemplo el videoarte documental, video instalación, video performance, video escultura, video clip y video experimental, entre otras muchas definiciones que cada vez más van reconfigurando sus nuevos límites.

2.1. EL VIDEO Y SU EXPERIMENTACIÓN: EL VIDEOARTE

En este apartado vamos a realizar una breve aproximación de cómo el arte mediante el video propugnó nuevos métodos de exploración y sentido en la obra. Se conoce al videoarte como el manejo de medios electrónicos tanto en sus antecedentes de forma análoga como en el más reciente digital, que tienen



1- Cámara Portapak Sony CV-2000, 1965.

2- Nam June Paik: *Electronic Video Recorder*, 1965. Impresión electroestática sobre papel.

una finalidad de realizar una forma artística. Pero también lo podríamos definir en oposición a la televisión, en cuanto a que: “(...) el video no posee una utilización funcional, su función es estética, no hablamos aquí de la técnica del video para informar, ni para entretener, hablamos de arte como tal (...) La imagen electrónica se segrega de la imagen televisiva”.²

Para empezar es importante que realicemos una mirada histórica del videoarte, ya que sus inicios fueron parte de una revolución tanto en el arte y la comunicación como en la sociedad en general debido al fuerte contexto en el que surgió, por su entorno social y las políticas del momento. La libre exploración del medio nace como hemos comentado anteriormente con la aparición de las primeras portapak, es aquí donde el artista estadounidense Nam June Paik en 1965 realizó una grabación con este nuevo medio³, dando pie con ese trabajo al término “videoarte. Desde este punto el video se convirtió en un vehículo para la cultura underground y los artistas comenzaron a utilizarlo como expresión artística, usándolo en estudios o en las propias calles, dirigiendo la cámara hacia la propia persona como método de exploración en su capacidad narrativa personal, o bien para registrar sus acciones como en la performance o el body art. También aparecieron otros grupos de artistas que trabajaron el video como método de captación de la propia realidad que les rodeaba a través de los acontecimientos sociales y políticos de su entorno, haciendo así como una interpretación de esos hechos de una forma alternativa (este uso del medio se asemejaría más a la intención que hemos proyectado en este trabajo). Por lo tanto, podríamos decir que el video como tal inauguró nuevos métodos de exploración más versátiles, porque a este nuevo medio podían acceder artistas de diferentes campos como el de la danza, la música, la fotografía, la pintura...

Por otro lado cabe recordar que el videoarte posee unos antecedentes cinematográficos del cine experimental. Desde las primeras vanguardias los surrealistas, los futuristas y la vanguardia cinematográfica rusa de los años 20, empezaron a darnos pistas de una exploración de nuevos lenguajes y formas de percepción, que se desarrollarían posteriormente en la década de los años 50 y 60. Es aquí en las segundas vanguardias donde el cine experimental rompió con su ámbito de aplicación, separándose de la industria cinematográfica para dirigirse a un público más específico. Y es este mismo cine, el que después trabajaría con el video y por su defecto con el videoarte. De manera que el video no podía ser ajeno a las nuevas corrientes artísticas ya que rápidamente fue visto como una nueva herramienta cultural y de creación.

² Pérez Oria, J. R. *El arte del video: introducción a la historia del video experimental*, p. 110.

³ el taxi en el que viajaba se cruzó con la comitiva del Papa Pablo VI en su visita a Nueva York. Paik grabó su llegada desde el asiento trasero del taxi y esa misma noche mostró las imágenes bajo el título *Electronic Video Recorder*. Sucedió el 4 de octubre de 1965, en el Café Go-Go en Nueva York.

A partir de los años 80 y hasta la actualidad, ha habido una digitalización paulatina de la imagen de video y la imagen en movimiento en general, razón por la que el soporte magnético ha sido cambiado por el digital. El videoarte forma parte de la introducción estos procesos digitales cuyo material de trabajado ha vivido una innegable expansión. Entonces podríamos decir que actualmente las posibilidades de la exploración artística con el medio del video son infinitamente más versátiles y abiertas a nuevas interpretaciones y capacidades. Esta razón es la que justifica la gran cantidad de artistas interesados en experimentar con la cámara y utilizar las imágenes de una pantalla como elemento central de su obra, haciendo que estas piezas de arte o creación demanden nuevos niveles de interacción con el espectador por medio de lo multimedia y el arte en la red.

3. LA CÁMARA COMO MEDIO DE REGISTRO. REFERENTES

3.1. DZIGA VÉRTOV

La cámara actúa como una herramienta capaz de guardar las imágenes y sonidos de la realidad, dando una explicación al mundo visible aunque esta sea invisible para el ojo desnudo del hombre⁴. Esta teoría es fundamental en la historia del videoarte y fue definida como *el Cine-ojo* por uno de nuestros referentes en este proyecto: Dziga Vértov (1896-1954).

Cine-ojo= Cine-yo veo (yo veo con la cámara) + Cine-yo escribo (yo grabo con la cámara) + Cine-organizo (yo monto)⁵.

Dziga Vértov fue el punto de arranque del cine de vanguardia soviético y un referente del cine experimental. En 1919, Vértov junto a otros jóvenes cineastas crearon un grupo de documentalistas cuyo objetivo era el de captar la “verdad” cinematográfica. Lo prioritario era el seguimiento de los hechos mientras transcurrían, Vértov consideraba esto como única opción de registro negando así la posibilidad de la reconstrucción con guiones, actores o decorados del cine tradicional. A parte del ojo de la cámara, Vértov defendía el montaje como necesario en la recreación de imágenes. Las situaciones existenciales y corrientes junto con secuencias marcadas por cortes, yuxtaposiciones, acelerones o cambios de tiempo formaban parte de su

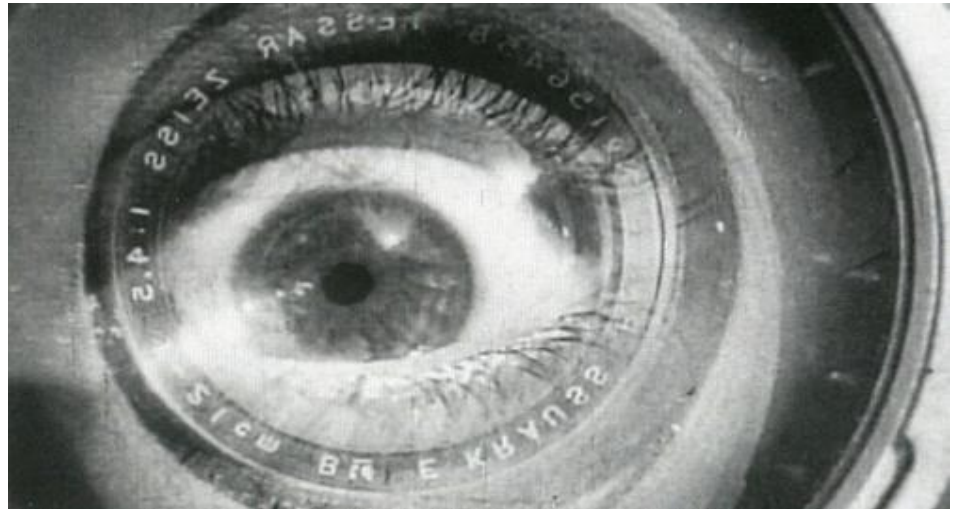
⁴ Romaguera, J. *Textos y manifiestos del cine*, p. 33.

⁵ *Ibíd*



3- Dziga Vértov: *El hombre de la cámara*, 1929. Póster del film.

4- Dziga Vértov: *El hombre de la cámara*, 1929. Fotograma del film. Superposición de imágenes donde el objetivo de la cámara es el ojo que todo lo ve.



lenguaje visual. La deuda de Vértov supone un referente de mirada, montaje y trabajo con la cámara y esto se ve reflejado en su película más destacada *El hombre de la cámara* (1929)⁶, donde se describe el transcurso de un día en una ciudad rusa mediante cientos de registros sobre la vida cotidiana. Las escenas, retratan desde la intimidad de una habitación hasta el movimiento de las actividades que se realizan en las calles, mostrando escenas de distintos oficios y diversas formas de tecnología industrial. Además la composición, el ritmo y la genialidad de las escenas del montaje nos muestran el porqué esta película será paradigmática para algunas vanguardias posteriores, o incluso para nosotros mismos en este proyecto.

3.2. MARIE MENKEN

Marie Menken (1909-1970), fue una cineasta experimental de Nueva York que prefiguró muchos de los parámetros estéticos del cine experimental de los años 60. Esta artista se caracterizó por su mirada curiosa y dinámica, la cual concebía el cine como un acto íntimo de creación. Sus obras experimentaban el registro de temas relacionados con la naturaleza, la luz y el color, los espacios domésticos y los viajes, logrando imprimir en ellos un sentido poético propio. Y aunque era una artista procedente de la pintura y el collage, produjo casi dos docenas de cortometrajes realizados con una cámara de 16 mm de mano. Menken supone para nosotros un ideal por su forma de captar la realidad de manera simple, directa y profunda.

Como referencia tomamos su cortometraje *Go! Go! Go!* (1962-64)⁷. En esta película muda de casi 12 minutos de duración, se retrata el organismo de la ciudad desde la vida urbana como una experiencia caótica y sensorial.

⁶ Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=z97Pa0ICpn8>

⁷ Fuente: http://www.ubu.com/film/menken_go.html



5- Marie Menken: *Go! Go! Go!*, 1962-1964. Fotogramas de la película.



La obra está compuesta de ráfagas de imágenes que marcan la densidad y el desorden de la vida cosmopolita.

3.3. JONAS MEKAS

Por último, nuestro referente artístico más importante es Jonas Mekas (1922) padre del cine experimental e independiente, que posee una prolífera carrera que sigue en activo. La mirada de Mekas es única en su capacidad de registrar los momentos propios captándolos en sus “diarios personales”, diarios que son biográficos e impresionistas. El cine de Jonas Mekas es en sí la captura del propio instante, un registro que es compulsivo, desordenado y caótico. Sus películas forman parte de su vida, donde Mekas lleva siempre una cámara, para capturar amigos, comidas, risas, naturaleza... registrando de este modo la esencia de los momentos.

Haciendo una retrospectiva sobre la vida del artista, Mekas fue un exiliado lituano que huyó a América junto a su hermano e inmediatamente compraron su primera cámara, una Bolex de 16mm. Es aquí donde el artista empezó a registrar imágenes de lo que le rodeaba, aparentemente como práctica para producir proyectos cinematográficos futuros. Pero no fue hasta años más tarde cuando en los 60 Mekas empezó a darse cuenta que “esa práctica” que había estado recogiendo ascendía a un cuaderno o un proyecto de video diario. Es aquí donde editó su película *Diarios, Notas, Esbozos*, título que después pasaría a ser el subtítulo de parte de sus trabajos, con lo que finalmente nombró a esa película *Walden* (1969)⁸. Esta fue el primer video diario del artista, y fue construida como una colección de imágenes recogidas entre los años 1964-1969. Por otra parte nos gustaría nombrar también su película *Lost, Lost, Lost* (1976)⁹ donde retrató los primeros diez años que vivió en la ciudad de Nueva York. El proceso de selección en sus trabajos, sigue siendo para Mekas un misterio inconsciente tanto en la captación de las imágenes como en el posterior editado de estas. Por ejemplo en *Lost, Lost, Lost* el editado fue treinta años después de que las imágenes fuesen recogidas.

⁸ Fuente: <https://www.fandor.com/films/walden>

⁹ Fuente: https://www.fandor.com/films/lost_lost_lost



6- Jonas Mekas: *Walden*, 1969
Fotograma de la película.

7- Fotografía de Jonas Mekas durante la filmación de *Lost, Lost, Lost*, 1976.

8- Jonas Mekas: *A Few Things I Want to Share with You, My Paris Friends*, 2009. Exposición en el espacio con el uso de monitores de televisión y escritos del propio artista.



Además, otro aspecto que nos es interesante de este autor es su vigencia artística, ya que con el transcurso del tiempo ha sabido abrirse paso en el ámbito de las nuevas tecnologías. Un ejemplo de ello, es cuando en 2007 presentó una serie de 365 cortometrajes publicados en Internet, donde demuestra esa continua necesidad de registrar pequeños y casi invisibles momentos de lo diario. En definitiva, Jonas Mekas es un referente a tener en cuenta porque siempre ha destacado por su mirada de la realidad, creando su propio universo de diarios; y si uno visita su web personal¹⁰ observará que este sigue subiendo videos y textos en la red de nuevas piezas de registro.

3.4. OTROS REFERENTES ESTÉTICOS Y DE CONTEXTO

Buscando referentes que nos ayudaran a comprender mejor esa estética un tanto kitsch y de bajo estándar que siempre nos ha interesado, encontramos dos referencias de obra artística que trabajan sobre lo banal y obscuro de la propia realidad social y su contexto. La primera obra es *Folk archive* (2005), realizada por los artistas británicos Jeremy Deller y Alan Kane, donde se muestra un relato visual de la cultura popular inglesa. Los artistas eligieron 280 elementos que ofrecen una idea del estado del arte folklórico y sus costumbres en el Reino Unido, representando en sí una práctica artística fuera del mundo del arte tradicional. Todo ello lo agruparon en un catálogo que explora la alta

¹⁰ <http://jonasmekas.com/diary/>

gama de creatividad local, ya que la creación de *Folk Archive* fue compuesta por el trabajo de diferentes grupos representativos de la comunidad británica como: grupos comunitarios, presos, grupos de los carnavales de Nothing Hill, adolescentes, aldeanos, personas sin techo...

Por otro lado nos gustaría nombrar el trabajo fotográfico del artista ruso Alexander Petrosyan, el cual captura los aspectos grotescos de la propia sociedad en la que vive. Demostrando que incluso en la cotidianidad siempre hay algo que debe ser registrado. Personalmente nos parece muy interesante y llamativo su trabajo y como él mismo explica en su página web¹¹: para comprender verdaderamente el mundo que lo rodea, primero debe de tratar capturarlo a través de la lente de la cámara. Estas mismas palabras reflejan muy bien cómo nuestro propio proyecto se ha basado en esa necesidad de comprender la propia realidad mediante su captura.

Para terminar nos gustaría nombrar una de las obras de instalación cinematográfica/ video más representativas y famosas de la cineasta belga Chantal Akerman (1950-2015): *D'Est* (1995)¹². Esta se trata de un documental experimental etnográfico que muestra un continuo montaje en movimiento de imágenes de la vida cotidiana y de las gentes de Alemania, Polonia, Ucrania y Rusia. La película fue rodada entre 1991-1993 justo después de la caída del muro de Berlín y refleja un mundo post-comunista. Los registros tomados de la gente y la sociedad nos atraen mucho como imágenes, pero lo que más nos interesa de esta obra es su montaje en el espacio de instalación, donde las imágenes se dividen en distintos monitores que recrean un juego de registros encontrados, mostrando una forma diferente de ver lo que nos rodea. La artista jugó con la estética del tiempo y el lugar, haciendo que los espectadores creemos retratos de la gente, del paisaje, o de la misma ciudad que se nos muestra.



9- Jeremy Deller y Alan Kane:
Portada del catálogo *Folk Archive*,
2005.

10- Alexander Petrosyan:
Fotografía perteneciente a la
serie fotográfica: *Red Holidays*,
2016.

11- Chantal Akerman: *D'Est*,
1995. Instalación en el espacio
expositivo con canales televisivos.



¹¹ <http://aleksandrpetrosyan.com>

¹² Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=j2M9f5l0BzU>

4. EL ARTE DE LOS NUEVOS MEDIOS EN LA RED

Hoy en día las nuevas tecnologías forman parte íntima de nuestra vida diaria y perfilan nuestro paisaje contemporáneo produciendo cambios en las concepciones de espacio, tiempo y cultura por medio de lo que denominamos el arte de los nuevos medios. “Nuestro devenir se fragua a través del espacio en el que se vive, y el tiempo en el que se transcurre, un tiempo de vida específico; los cambios tecnológicos y especialmente la introducción de las TIC en estas últimas décadas, han influido en un aprendizaje ontogénico, ya que hemos de adaptarnos a nuevos tiempos y espacios.”¹³

En general, sabemos que los artistas siempre se han servido de los medios y herramientas que han tenido a su alcance para la realización de sus obras. El medio virtual ha sido uno de ellos. Lo virtual existe en medios como la fotografía y claramente el video, donde se nos presentan una imágenes que son ilusorias a lo real, creando nuevas realidades temporales y espaciales. Por ejemplo, artistas anteriormente nombrados como Marie Menken, Jonas Mekas, Alexander Petrosyan o Chantal Akerman han hecho uso de esta virtualidad del medio interpretando y captando la realidad, y haciendo así que sus obras sean perdurables en el tiempo, porque la fotografía y el video son secuenciales en su creación pero en su difusión adquieren las características de arte digital.

La cultura digital en la vivimos actualmente trabaja junto con los aspectos comunes de nuestras vidas, siendo de fácil acceso y proporcionado en la sociedad y en la cultura nuevas vías de comunicación. El arte en general no escapa a estos procesos de reformulación, sino que contrariamente se sirve de ellos aprovechando los nuevos medios de difusión y creación artística. En concreto el videoarte, por ejemplo, no entra en competencia con otras formas de arte digital como el *net.art*¹⁴, la animación digital o los *streaming*¹⁵, sino que contrariamente el video se integra en ellos para redefinirse. Asimismo, la red nos permite el establecer nuevas relaciones artístico-globales, no sólo por su uso de difusión o exposición de la obra, sino como lugar de creación de la misma. La cultura visual a la que deja acceso hace que podamos compartir

¹³ Rodríguez Ibáñez, M. *Cómo la RED ha cambiado el arte*, p. 138.

¹⁴ el *net.art* es una de las formas de arte interactivo habilitadas por los soportes digitales, y las prácticas comunicativas generadas por ellos. La denominación *net.art* designa las prácticas artísticas que apuntan a una experiencia estética específica de internet como soporte de la obra, y dialogan o exploran prácticas comunicativas en la cibercultura.

¹⁵ La retransmisión (en inglés *streaming*, también denominado transmisión, transmisión por secuencias, lectura en continuo, difusión en continuo o descarga continua) es la distribución digital de contenido multimedia a través de una red de ordenadores, de manera que el usuario utiliza el producto a la vez que se descarga.

parámetros culturales de conocimiento, información visual y de todo tipo de archivos.

Básicamente esto se ve reflejado en este trabajo y escrito, ya que nuestra situación geográfica no nos ha permitido el acceder al archivo físico, sino que la mayoría de nuestra bibliografía referencial ha sido encontrada gracias a esta herramienta de información. Por otra parte, la red ha propiciado a que tengamos nuevas necesidades de permanencia a las comunidades virtuales, desarrolladas para conectarnos o bien por intereses culturales o bien personales. Herramientas virtuales como los blogs, o las redes sociales (*Facebook, Instagram, Snapchat...*) ofrecen esta conexión e intercambio de datos. En el caso de nuestro trabajo de los registros diarios, hemos elegido el blog como medio virtual de exposición de la obra, de forma que pueda llegar a un número mayor de gente conectada y sin necesidad de que deba haber una representación física de la misma, entendiendo el uso de una plataforma online como medio de divulgación de nuestro contenido.

4.1. LA NUEVA CÁMARA: LOS SMARTPHONES

En este apartado vamos a realizar una reflexión sobre lo que podríamos denominar “la nueva cámara artística”. Sabemos que la telefonía móvil ha cambiado la forma en la que nos relacionamos con el arte, revolucionando la capacidad de encuentro y exploración del mismo. Los nuevos smartphones, que vienen a significar teléfonos inteligentes, incorporan cámaras de buena resolución y programas versátiles de post-producción y editado. Además, gracias a Internet como hemos comentado anteriormente, estos dispositivos nos permiten a tiempo real compartir, subir, descargar o retransmitir cualquier información, video o fotografía con el mundo virtual. Esto ha creado no sólo nuevos intereses sociales de comunicación, sino también de exploración artística.



12- Joel Grey: 1.3 - *Images from My Phone*, 2007. Fotografía.

Hoy en día una gran parte de la población lleva consigo un smartphone, creando un gran impacto en el acceso que tenemos de algunas artes como es el de la fotografía, definiéndola como “fotografía móvil”. Esta no implica un cambio sólo en el cómo se toman las fotos, sino en el creciente número de personas que las toman y cómo se comparten, consumen y ven. Por ejemplo, el actor y fotógrafo estadounidense Joel Grey fue un pionero en este tipo de fotografía creando en 2007 un archivo de imágenes 1.3 – *Images from My Phone* que tomó durante un viaje con su teléfono móvil, ya que no pudo utilizar su cámara habitual. En esta colección de imágenes el artista muestra la realidad del mundo visible en las calles, la publicidad, la arquitectura, las gentes y lo urbano.



13- Anton Kawasaki: *Waiting for an imaginary limo that will never come*, 2011. Fotografía

En consecuencia, aplicaciones como *Instagram* son una realidad de esa transformación del paisaje de la fotografía y su significado e impacto en la sociedad. Tanto es así que el arte de la fotografía móvil y el uso banal del propio medio se han desdibujado haciendo que muchas veces nos sea imposible diferenciar entre el significado de arte y el propio aspecto social del medio. Las personas hemos empezado a usar las cámaras móviles en situaciones totalmente atípicas, ya que cualquier situación u objeto banal se captura y comparte con el mundo. Pero por otra parte siguen habiendo artistas o aficionados al registro artístico que utilizan estas nuevas redes sociales y las

cámaras móviles como método de expresión. Por ejemplo podríamos nombrar el trabajo en *Instagram* del fotógrafo móvil Anton Kawasaki¹⁶, que consolidó una práctica de captura de lo mundano en la propia ciudad de Nueva York.

Por otra parte, la cámara de los smartphones ha llegado a numerosos festivales de videoarte y cine, consolidándolo como un medio válido de producción artística. Por ejemplo en el ámbito del cine podríamos nombrar el *Toronto Smartphone Film Festival*, que se viene celebrando desde el 2012 dando una oportunidad al medio como experimentación y herramienta de producción de bajo coste en la elaboración de material fílmico. Otro buen ejemplo de lo que estamos comentando es la película *Tangerine* (2015) dirigida por Sean Baker, la cual fue un film que sorprendió por estar únicamente grabado con un teléfono junto con la utilización de una aplicación móvil para mejorar la calidad y el grano de la película. En lo que se refiere al tema más experimental del medio existen numerosos workshops, como el taller que hizo este mismo año 2017 en *La Rambleta* (Valencia) el mexicano Fernando Llano, el cual invitaba a reflexionar y crear contenido audiovisual con estos dispositivos. O también podríamos nombrar el trabajo del artista británico Jaime Jenkinson¹⁷, el cual también ha dirigido varios talleres donde propone la exploración de la cámara del teléfono móvil para producir obras a través de las cualidades formales de la propia imagen de video. En general el trabajo de este artista nos es muy interesante por su indagación con la imagen obtenida de la cámara del smartphone jugando con su movimiento, la luz, y el contraste, esto hace que también sea un referente a tener en cuenta en este proyecto.

Asimismo, esta herramienta también ha propiciado a la producción de festivales donde no sólo se presentan obras que han sido creadas a través de este medio, sino que se debaten y se abordan los nuevos retos de la digitalización de estos dispositivos y su impacto en la cultura social. Un buen ejemplo, es el *Mobile Word Capital Barcelona*, que también se ha celebrado este 2017, y en donde se han presentado 10 obras de artistas emergentes que trabajan con estas tecnologías. O por otra parte podríamos nombrar el festival ruso de videoarte *Bad Video* donde se propone una visión del arte mediante el mal arte, explorando las capacidades plásticas de los medios para ver hasta qué punto estos siguen siendo “arte”.

En definitiva, después de haber reflexionado sobre el medio de los smartphones, hemos llegado a la conclusión certera de que los nuevos dispositivos móviles y sus numerosas aplicaciones, junto con la conjuntiva de estos en la red, son una opción más de producción y exploración audiovisual; como lo ha sido la práctica y la elaboración de este proyecto.

¹⁶ https://www.instagram.com/anton_in_nyc/

¹⁷ <http://www.jamiejohnjamesjenkinson.com/>

PARTE II: CREACIÓN Y PROCESO DEL PROYECTO JEBNIECIE

“Aprendí a encontrar sin buscar”

-Francis Picabia

5. PRE-PRODUCCIÓN



14- Fátima Meskine Gumbau:
Navidad en febrero, 2017.
Secuencia fotográfica de unas
capturas del propio video.

La investigación de esta práctica comienza con el imperativo de querer recolectar las instantáneas de lo banal que en aquel momento estábamos experimentando durante una estancia Erasmus en la ciudad de Varsovia, capital de Polonia. Podríamos decir que todos tenemos un imaginario personal, un cúmulo de imágenes que asimilamos comúnmente y que hemos ido recogiendo de nuestra relación con el entorno que conocemos. ¿Pero qué pasa cuando este entorno y fuente son nuevos? ¿Condicionarán estos a ese imaginario personal?

Concretamente todo empezó un 1 de febrero de 2015 cuando salimos a dar un paseo por el centro y para nuestra sorpresa seguía siendo Navidad, es decir, todas sus luces, su parafernalia y atrezzo seguían puestos. Sonaban canciones, habían actuaciones, nieve, familias, un árbol gigantesco de bombillas de colores, etc. Algo que veríamos comúnmente en un día 25 de diciembre. Pero no solo fue esto, fueron los fluorescentes, las formas decorativas, lo extremadamente llamativo y kitsch de la escena lo que nos hizo pensar que eso debía de ser registrado y guardado de algún modo. Así que lo grabamos con un nuevo teléfono móvil que habíamos comprado en el día anterior en la misma ciudad de Varsovia. A la mañana siguiente volvimos al mismo lugar y ya no quedaba nada de aquella decoración. Luego descubrimos que todo el ambiente navideño se mantiene siempre hasta el primer domingo de febrero de cada año, celebrando con esto como un final de la Navidad.

Esto nos hizo reflexionar sobre lo efímero del momento. Y marco una señal, un antes y un después donde sentimos la necesidad de empezar a registrar la realidad del entorno como una materia bruta de lo que estábamos experimentando. Ya que lo que se graba no va a sufrir alteraciones, si no que es como grabar la mirada íntima y privada del propio sujeto¹⁸. El momento, lugar y circunstancia dieron pie a nuevos intereses y necesidades, ya que los modelos mentales que tenemos de cómo funcionan las cosas, los objetos, los acontecimientos y los comportamientos de las personas son el resultado de nuestra tendencia a formar explicaciones de estos. Así que decidimos empezar

¹⁸ Olhagaray Llanos, N. *Del video-arte al net-art*, p. 52.



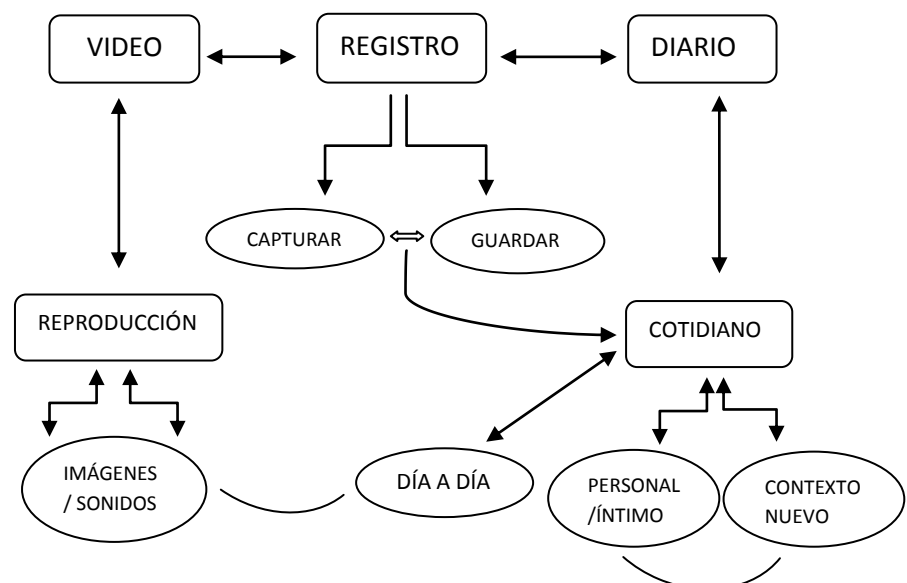
15- Daido Moriyama: *Sin título*, 1970. Imagen que forma parte de una serie de fotografías realizadas en 1970 a color.

a grabar como una solución para ayudarnos a comprender mejor estas nuevas imágenes.

6. PRODUCCIÓN

A partir de esta primera conclusión, nos enfrentamos a la necesidad de registrar en video lo diario vivido. Un registro que parte en las calles. Es ahí donde se pueden captar esos gestos cotidianos, e incluso a veces vulgares de la propia sociedad. Esto suponía el participar y el conocer la propia ciudad en donde nos movíamos, jugando con nuestra propia percepción frente a la percepción del lugar. Este impulso nos recordó al del artista japonés Daido Moriyama (1938), el cual con su fotografía siempre nos ha mostrado su deseo inextinguible por relatar la ciudad.

Para registrar esta realidad elegimos el medio del video porque digamos que en el video las imágenes son más precisas e impresionantes, porque forman núcleos de acciones y movimientos. Para explicar esto con más claridad realizamos un esquema que de algún modo define mejor qué y cómo eran estos registros diarios:



Básicamente la idea fue la de registrar lo cotidiano, es decir, los días, momentos y contextos vividos, desde una perspectiva íntima. Todo ello siendo guardado en video el cual en un futuro nos permitiría reproducir esas imágenes y sonidos capturados. Esta primera intención podríamos compararla

a la intención que en un primer momento tuvo Jonas Mekas con el registro de lo que posteriormente serían sus notas y diarios.

6.1. CARACTERÍSTICAS DE LOS REGISTROS

El registro de este material produjo un total de 460 archivos de video útiles que tienen una duración que varía de entre un mínimo de 5 segundos a un máximo de 4 minutos. De manera natural los archivos se fueron creando cronológicamente a medida que el tiempo y el momento iban pasando. El primer archivo de video fue grabado el día 1 de febrero y el último el 3 de junio del año 2015. Los archivos, muestran imágenes de lo vivido en diferentes escenarios en los espacios públicos y privados. Calles, bares, iglesias, museos, discotecas, casas particulares y parques forman parte de todas estas grabaciones. Además, todos ellos fueron producidos en la ciudad de Varsovia y registrados con el mismo teléfono móvil.

Sin darnos cuenta o de forma automática instauramos un código de artista en el modo de registrar estas imágenes:

- Lo grabado tenía en si la necesidad de captar y reproducir la realidad de lo vivido. Siendo un reflejo de los acontecimientos sucedidos.
- No existían transiciones entre lo que se grababa, ya que el azar formaba parte de todos los registros expresando en su contexto la libertad original del momento.
- No existía ningún tipo de programación en cuanto a lo capturado. Esto dependía de nuestra propia elección, decidiendo así qué imágenes eran interesantes y cuáles no.
- En los registros no había una intencionalidad, es decir, no había un intento de buscar ningún mensaje de carácter existencialista, crítico, político o de búsqueda del ser.
- Se grababa con el Smartphone en posición vertical. Es decir, la utilización de la cámara ha seguido los parámetros de uso normal de la pantalla en los móviles.

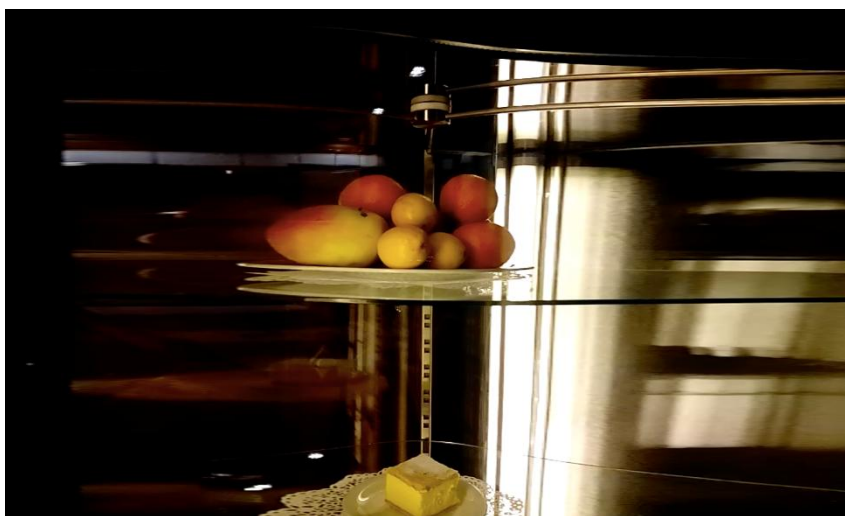
El teléfono móvil usado para realizar estas grabaciones fue el Prestigio MultiPhone Muze C3, equipado con una cámara de 8MP. Los videos tenían una resolución de 1280x720 y trabajaban a tan sólo 16 fotogramas por segundo. Digamos que no disponíamos de una buena cámara y la imagen de video no era muy eficiente ni limpia. Pero, por el contrario estas características nos interesaban por su calidad estética, el grano y el movimiento que en la imagen producían. En un inicio en el primer registro que realizamos de aquel escenario navideño, el grabar con el teléfono móvil fue la única solución de la que disponíamos para poder memorizar aquel momento. Pero después, al ver las imágenes y al observar como estas tenían una deformidad interesante,

decidimos proseguir con este método y realizar todos los posteriores registros con el teléfono móvil, ya que los smartphone son cada vez más reconocidos como una forma viable de medios de creación, como hemos desarrollado anteriormente en el punto 4.1. de este escrito.

Este medio nos proporcionó nuevas oportunidades de juego y experimentación. Sobre todo nos gustaba el jugar con el movimiento, con el zoom y su facilidad de uso. Además cuando grabábamos no sentíamos que el escenario, persona o circunstancia se sintiesen cohibidos u observados por una cámara que les grababa. Con la utilización de este medio, al haber filmado con el dispositivo en las manos, se ha conseguido que todos los registros tengan una identidad y carácter propios. Cuando caminábamos, nos movíamos o incluso respirábamos, provocábamos que las imágenes tuvieran una deformidad más elevada de la que ya por si solas con el propio medio tenían. Los registros en sí no tienen interpretación son lo que son y lo que se ve. La práctica tiene el contenido que la realidad reflejaba, sin que necesitara de interpretaciones¹⁹. Simplemente fue un ejercicio de recopilación y experimentación con el medio y el lugar, con situaciones, personas y momentos que nos atraían. Por ejemplo el propio artista Daido dice lo siguiente: “No puedo explicar todas las imágenes que he tomado (...) el acto de fotografiar es una respuesta fisiológica y concreta, aunque definitivamente hay algo de conciencia presente. Cuando tomo fotos, siempre me dejo guiar por el sentimiento, por lo que incluso en ese momento cuando estoy tomando una fotografía es imposible explicar el motivo de porqué la hago.”²⁰

16- Fátima Meskine Gumbau:
Serie señoras I, 2015. Imagen
que forma parte de los anexos
fotográficos del proyecto.

17- Fátima Meskine Gumbau:
De camino a un bar de leche,
2017. Fotografía de una
captura del propio video.



¹⁹ La actual es una de esas épocas en que la actitud interpretativa es en gran parte reaccionaria, asfixiante. La efusión de interpretaciones del arte envenena hoy nuestras sensibilidades (...) la interpretación es la venganza que se toma el intelecto sobre el arte”. Sontag, S. *Contra la interpretación*, p. 20.

²⁰ Artículo: Moriyama, D. *The Shock from Outside*. Aperture Foundation, Nueva York, 2011.

7. POST-PRODUCCIÓN

Es aquí en el último y más reciente punto de esta práctica donde nos hemos encontrado con el verdadero problema... De qué manera podíamos ordenar y editar toda esa información de registros de forma que expresasen esa visión personal de la ciudad y sociedad de Varsovia.

Los 460 vídeos como ya hemos dicho se realizaron durante esa estancia Erasmus en el 2015, donde todo lo que nos rodeaba era nuevo, llamativo y fuera del imaginario que poseíamos hasta ese momento. Después por circunstancias personales estuvimos viviendo un año más en esta ciudad. Con lo que ahora en el 2017 nos enfrentamos a la pérdida de esa excitación inicial que tenían los registros para llegar a la maduración personal de a dónde estos nos llevan, y al qué queremos expresar con ellos. Ahora teníamos que trabajar esas primeras impresiones a través del conjunto de ideas y el resumen que nuestra experiencia tiene de aquel país.

7.1. FASE PRIMERA: ELECCIÓN Y AGRUPACIÓN DEL MATERIAL DE TRABAJO

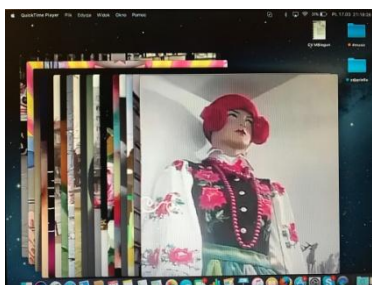
Llegados a este punto tenemos que crear un nuevo material con sentido a partir de piezas y registros de diferente carácter. Para ello decidimos refrescar nuestra memoria y ver todos los archivos, para después organizarlos en grupos de secuencias que se enlacen entre sí, mediante el contexto de conjunto. Todos ellos los hemos dividido en cinco grupos, donde cada grupo crea una cadena de sintagmas que constituyen imágenes y componen construcciones de relaciones de ideas.

- **La sociedad:** restos de un comunismo, lo católico, el folklore y el alcohol.
- **La ciudad:** el transporte público, las luces, la suciedad y la aglomeración de gente.
- **El arte:** la pintura polaca, el baile, la música, lo abstracto y lo estridente.
- **El sexo:** lo varonil, lo tabú, lo gay y lo transexual, la noche y lo oculto.
- **Las mujeres:** las madres y las señoras, la familia, lo correcto y la imagen pulcra de la mujer.



18- Fátima Meskine Gumbau:
Memorias de Varsovia, 2015.
Imágenes que forman parte de
los anexos fotográficos del
proyecto.

7.2. FASE SEGUNDA: CARACTERÍSTICAS Y CREACIÓN DEL PROYECTO JEBNIECIE



19- Fátima Meskine Gumbau:
Católico, apostólico, romano,
2017. Fotografía de una captura
del propio video.

20- Fátima Meskine Gumbau:
Palomas y palomas, 2017.
Fotografía de una captura del
propio video.

21- Portada de los videos del
Proyecto Jebniecie.

Lo que se ha logrado captar anteriormente es como un borrador, que no tenía consistencia y es en su post-producción donde el trabajo creativo de collage y de sintáctica empieza. Este delirio de registros ha sido concentrado en 20 vídeos, que representan determinadas características de determinados fenómenos del entorno social y natural de Varsovia. Generando con los registros tomados nuevas imágenes de representación o construcción de significado. En el montaje de estos es donde hemos generado esa relación de unidades e ideas.

7.2.1. Características de edición

Para la creación y montaje de los vídeos hemos utilizado una alternativa al ya conocido *Premiere*, utilizando otro de los editores estándares de la industria como ha sido el *Sony Vegas Pro*. Como ya hemos comentado anteriormente, todos los registros se grabaron de forma vertical, con lo que nos vimos con serias dificultades para que los vídeos se adaptasen al medio de pantalla nativo. Teníamos que cambiar el formato de los vídeos, con lo cual decidimos crear una capa de color sólido con una máscara transparente en forma cuadrada, para con ello visualizar todos los vídeos con el mismo formato. Estéticamente buscábamos esta forma de presentar los videos en formato más cuadrado, porque nos recordaba a cómo se utilizan en algunas aplicaciones como *Instagram* o a los videos que se realizan actualmente en redes sociales como *Facebook*. Desde un inicio teníamos claro que al tratarse de material digital debíamos adaptarlo a las exigencias que el medio necesita para poder verlo online en plataformas web como *Vimeo* o *YouTube*. Por lo que todos los videos tienen una resolución HD de 1280x720 con un aspecto de pixel cuadrado 1:1 y una velocidad de 25 fotogramas por segundo, en cuanto al sonido todos los videos tienen una velocidad de muestra de 44.100 kHz.

El formato de los videos es simple, todos ellos duran 56 segundos. En el inicio de la reproducción aparece una imagen fija de una captura de la pantalla de nuestro propio ordenador de cuando estábamos trabajando en el proyecto. A continuación aparece el título del trabajo y después de este el propio titulo de cada video. Se reproduce el video y por último aparece la fecha de realización del proyecto y el nombre de *FOT*. que es nuestro seudónimo a la hora de realizar trabajos de índole artística. Esta estructura se repite de manera sistemática en los 20 videos creados.

En lo referente a la edición se ha utilizado un montaje conceptual donde las escenas no pretenden desarrollar una estructura lógica de narración o hechos, sino de conceptos. Conformando en su totalidad un coherente de ideas que se

enlazan y se entienden en el conjunto de imágenes. Por medio de un montaje rítmico de collage se ha desenvuelto el concepto. Se han insertado secuencias de tiempos alterados en donde el ritmo esta especialmente subrayado con repeticiones, cámara rápida, lenta, el destiempo y otras características de género que hacen que desaparezca toda narración en los videos.



22- Fátima Meskine Gumbau:
Serie Señoras I, 2015. Imaginen
que forma parte de los anexos
fotográficos del proyecto.

7.2.2. Proyecto Jebniecie

Proyecto Jebniecie fue como decidimos llamar a nuestro trabajo final. Proyecto porque ha sido una planificación de un conjunto de actividades interrelacionadas y coordinadas que han dado como resultado este último ejercicio de presentación. Y Jebniecie, es la no definición, si no la expresión que tenemos interiormente con este mismo proyecto. La palabra “jebniecie”, en el diccionario polaco no existe es una derivación de la palabra vulgar “jebac”. Esta tiene muchísimos significados y connotaciones dependiendo del contexto en la que se utilice. Puede ser la reacción a una noticia inesperada, o la reacción al golpear a alguien, o la exaltación de un momento... Pero en definitiva decidimos poner este título porque esta palabra siempre la tenemos muy presente, y para nosotros es como significar lo vulgar de este trabajo, que contrariamente ha costado mucho más tiempo y esfuerzo del que habíamos planeado.

Los 20 vídeos que culminan este proyecto, son el resumen de nuestra experiencia en la ciudad de Varsovia. Cada video resume las visiones personales hacia una cultura desde un tono un tanto burlesco, y con una estética un poco folklore, pero en definitiva analizan imágenes y crean grupos

semánticos de ideas y conceptos desde esa perspectiva íntima que nombramos todo el tiempo. A continuación detallamos de manera numerada los vídeos realizados, comentando en el contexto a que refieren y como se conjugan las imágenes en estos:

- 1- **Navidad en febrero.** Este primer video es simplemente un relato y representación de esas primeras imágenes que nuestro sujeto experimentó. Como un ejemplo del cómo empezaron todos los registros. Conceptos como los de familia, las luces y el ambiente representan la idea de Navidad.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/navidad-en-febrero>

- 2- **Palomas y palomas.** En la ciudad de Varsovia hay una sobre población de aves, como en la mayoría de capitales europeas. Esto provoca un gran gasto público para limpiar las superficies que los excrementos de estas aves dejan. Imágenes de palomas, gente y edificios erosionados por estos animales representan esta idea de suciedad en la ciudad.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/palomas-y-palomas>

- 3- **Para gustos colores.** Imágenes grabadas de las obras de arte que pertenecen al *Museo Nacional de Varsovia* forman parte de este video, donde se subraya la idea de la peculiaridad y lo plásticamente llamativo de algunas de las obras pictóricas más famosas de Polonia.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/para-gustos-colores>



23- Fátima Meskine Gumbau:
Para gustos colores, 2017.
Fotografía de una captura del
propio video.

- 4- **Entre gente.** Este video está compuesto tan solo de un registro donde se reproduce la soledad del individuo frente al grupo social. La gente, un espejo y el reflejo de nuestro propio sujeto representan esta idea.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/entre-gente>

- 5- ***Dulce de niña I.*** La tonalidad rosa, el dulce e imágenes de índole infantil, figuran la idea de vulnerabilidad de la niña. El concepto se representa metafóricamente con una pompa de jabón.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/dulce-de-nina-1>

- 6- ***Dulce de niña II.*** Este segundo trabajo representa esa dulzura de la que se habla en el anterior video, pero esta vez desde una perspectiva de concepto diferente: la mujer y madre, esa protectora de lo dulce.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/dulce-de-nina-2>



24- Fátima Meskine Gumbau:
Dulce de niña II, 2017. Fotografía
de una captura del propio video.

- 7- ***El ballet de mi vida.*** La música y el ballet clásico encarnan un fuerte pilar cultural en la sociedad polaca. Esto se interpreta con una visión abstraída de un registro de imágenes tomadas de una ópera en el *Teatro Nacional*.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/el-ballet-de-mi-vida>

- 8- ***Trabajadores trabajando.*** Este video formado por registros de imágenes de los obreros, de sus utensilios y vehículos, personifican un símil de representación con el proletariado polaco.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/trabajadores-trabajando>

- 9- ***Vodka como agua I.*** Un momento conjunto de folklore, bebida y canciones componen esta escenificación. En Polonia todo se celebra brindando con vodka. Aquí la idea de bebida alcohólica es representada con un momento real de sus efectos.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/vodka-como-agua-1>

10- **Vodka como agua II.** En este video se ha trabajado mostrando imágenes que forman parte de las consecuencias que esta bebida provoca en las calles y en las personas. La suciedad, el movimiento de la cámara y los restos de vidrios simbolizan este concepto de consecuencia.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/vodka-como-agua-2>

11- **De camino a un bar de leche.** Diferentes registros de imágenes construyen una idea que es la de simbolizar los bares que en tiempos del comunismo eran muy frecuentados por los trabajadores, y que hoy en día siguen funcionando en las calles polacas.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/de-camino-a-un-bar-de-leche>

12- **SEXO en la tierra I.** Este video escenifica el sexo desde un contexto donde el género masculino es el dominante y precursor de este acto. Pepinillos y registros de acciones performáticas crean la idea ilusoria de un miembro fálico, que es el imperante en esta sociedad.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/sexo-en-la-tierra-1>



25- Fátima Meskine Gumbau:
SEXO en la tierra I, 2017.
Fotografía de una captura del propio video.

13- **SEXO en la tierra II.** El travestismo, el mundo homosexual y el consecuente tabú de estos, está reflejado en este video donde diferentes registros tomados de personas e imágenes muestran una parte oculta de la misma sociedad polaca.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/sexo-en-la-tierra-2>

14- **SEXO en la tierra III.** En este video se representa el concepto de delirio. Imágenes de un club nocturno, las luces y el baile con connotaciones sexuales muestran el frenesí que en la noche se vive.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/sexo-en-la-tierra-3>

- 15- ***Volviendo al presente.*** Imágenes de índole “normal” configuran este video. Registros de escenas cotidianas como gente corriendo, música, y titiriteros en la calles de la ciudad, son parte de una tarde cualquiera en el centro de Varsovia.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/volviendo-al-presente>

- 16- ***Católico, apostólico, romano.*** Aquí se ha querido representar la religión mediante los registros de sus símbolos y actos, ya que Polonia es un país con un fuerte arraigo cristiano que modela la sociedad en sí misma.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/catolico-apostolico-romano>

- 17- ***Abundante fluorescente.*** Los lumínicos protagonizan las fachadas e interiores de casi todos los monumentos, comercios, locales y residencias del país. Un conjunto de imágenes grabadas escenifica la idea de lo llamativo y *kitsch* de estos.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/abundante-fluorescente>

- 18- ***Música en la ciudad de Duda.*** De tono burlesco, este video muestra el cómo creemos que Polonia con su actual gobierno se encuentra en un estado de retroceso social. Imágenes de carteles de Andrzej Duda (actual presidente de Polonia), junto con una bandera del país que se cae y la introducción de registros de música folklora en las calles, formulan ese concepto sarcástico de rechazo a este nuevo gobierno.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/musica-en-la-ciudad-de-duda>



26- Fátima Meskine Gumbau:
Música en la ciudad de Duda,
2017. Fotografía de una captura
del propio video.

19- ***Señoras, esas buenas madres.*** La idea trabajada en este video es la de las señoras; las señoras como madres, abuelas y pilares fundamentales en la familia, amas de casa y trabajadoras. Registros de señoras en las calles forman parte de esta visión representada.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/senoras-esas-buenas-madres>

20- ***Siempre a tiempo.*** En una ciudad tan grande como Varsovia el transporte público es esencial y sin importar las condiciones meteorológicas, estos funcionan como un reloj. Registros de imágenes del metro, bus y tranvía componen este último video.

Enlace: <https://vimeo.com/jebniecie/siempre-a-tiempo>

7.3. PRESENTACION Y PLAN DE DIFUSIÓN: CREACIÓN DE UNA PLATAFORMA WEB EN TUMBLR

Como hemos estado comentando anteriormente, el objetivo de este trabajo era el de desarrollar una finalidad de idea desde una experimentación nueva como fue la del medio del video y como hemos definido en el punto 4. de este escrito, el video en la actualidad necesita de los nuevos medios digitales en la red para su difusión y contenido, por lo que no sólo subimos nuestro proyecto en los media, si no que creamos un blog de presentación a modo de portfolio.

Es decir, creemos en las nuevas difusiones de los media art, y de lo web como método de presentación por lo que hemos visto necesario y por el momento concluyente, la creación de un blog en una plataforma de intercambio de ideas, contenido y arte como es *Tumblr*. Aquí se presenta el trabajo como un catálogo donde podemos ir observando los videos en conjunto con imágenes de anexos y capturas de pantalla de las propias filmaciones. Complementando así las visiones de significado y estética que buscábamos.

<http://jebniecie.tumblr.com/>

8. CONCLUSIÓN

Realizar este Trabajo Final de Grado ha supuesto un conjunto de esfuerzos y nuevos retos que han dado como finalidad un proyecto que se ha adaptado a las exigencias del medio y a los objetivos marcados. Además, el resultado de obra-ejercicio artístico que se presenta trabaja dentro de los parámetros de Bellas Artes, y las exigencias de los nuevos medios en la red.

Partiendo de una práctica espontánea como fue la de registrar las imágenes de un lugar/momento concretos por medio del teléfono móvil, se ha creado un proyecto donde no sólo se ha presentado una obra “artística”, sino que se ha ahondado en dar valor a los nuevos dispositivos móviles y su uso como herramienta artística fuera de su uso en lo mundano. Por otra parte, el haber incluido unos anexos fotográficos que diesen más peso al proyecto, ha creado una lectura y cohesión más amplia al trabajo.

El análisis de los antecedentes y las nuevas herramientas de creación de video, junto con la recopilación de referentes tanto conceptuales, estéticos o de proceso de trabajo en relación con nuestro proyecto, nos han ayudado a amplificar nuestros conocimientos del tema. Dando pie a que el proyecto tenga una mayor fuerza en el planteamiento de la práctica, y en consecuente nos hemos visto beneficiados por la utilización de nuevas formas de expresión y creación videográficas.

En la globalidad del discurso se han cumplido los objetivos marcados que teníamos en un inicio, los cuales han ido aumentando a medida que el proyecto iba necesitando de nuevos recursos de información o investigación. El planteamiento del proyecto demuestra nuestro creciente interés en las prácticas audiovisuales y el trabajo con nuevos sistemas de creación. Sin embargo aunque estamos satisfechos con nuestra obra final de presentación, nos hemos visto con dificultades a la hora de emplear ciertas herramientas de edición o construcción de imágenes, ya que nuestra práctica artística realizada durante los estudios de Grado ha estado más ligada al collage, la pintura y la performance. Por otra parte, la distancia geográfica también nos ha puesto algún que otro impedimento a la hora de encontrar una bibliografía que nos ayudase en el contexto de nuestro trabajo. Aunque esto ha tenido sus puntos positivos, ya que nos ha ofrecido un espectro más amplio de artistas que no conocíamos anteriormente, y nos ha proporcionado nuevas herramientas de búsqueda de información por medio de la red.

Por último, consideramos que hemos alcanzado los parámetros que estábamos buscando elaborando un proyecto con un lenguaje personal que se hace evidente en todo el conjunto del trabajo. Este proyecto final nos ha animado a seguir disfrutando de la exploración que el medio de los smartphones nos proporciona, además somos conscientes que los registros logrados en un primer instante forman un archivo que ya es parte de nuestro material de trabajo. Y aunque en este caso se haya presentado una selección de vídeos que construyen unas características específicas, estos mismos nos brindan la posibilidad de en un futuro crear nuevas piezas compositivas, que pueden ser un suma y sigue de registros y experimentaciones con lo cotidiano de las escenas que nos rodean.

9. BIBLIOGRAFÍA

ARTSY, *Daido Moriyama*, 2017. [Consulta: 2017-05-15]. Disponible en : <https://www.artsy.net/artist/daido-moriyama>

APERTURE, *Daido Moriyama: The shock from Outside*, 2011. [Consulta: 2017-05-10]. Disponible en: <http://aperture.org/blog/daido-moriyama-the-shock-from-outside/>

BAD VIDEO ART FESTIVAL, 2017. [Consulta: 2017-05-29]. Disponible en: <http://www.badvideoart.com/promo-videos>

BAIGORRI, L. *El vídeo en el contexto social y artístico de los 60/70*. Barcelona: Textos Docentes, 1994.

BENJAMIN, W. *La reproductibilidad de la obra de*. Valencia: Pre-textos, 2004.

BLOG MOBILE ART, 2017. [Consulta: 2017-06-12]. Disponible en: <https://blogmobileart.com/>

BUXÓ, M^aJ; de MIGUEL J. De la investigación audiovisual: fotografía, cine, video, televisión. Barcelona: Proyecto a, 1999.

COLORADO, A. Ojo móvil, dinamismo y montaje. El influjo cinematográfico en las primeras vanguardias artísticas. *Fotocinema. No 13. Madrid*. ISSN 2172-0150 [Consulta: 2016-08-12]. Disponible en: <http://www.revistafotocinema.com/index.php?journal=fotocinema&page=article&op=view&path%5B%5D=375&path%5B%5D=345>

CULTURPLAZA, Fernando Llanos, 2017. [Consulta: 2017-06-16]. Disponible en : <http://valenciaplaza.com/fernando-llanos-organiza-en-la-rambleta-el-taller-video-para-llevar-y-presentara-su-documental-matria>

DELLER, J. *Folk Archive*, 2005. [Consulta: 2017-06-02]. Disponible en: <http://www.jeremydeller.org/FolkArchive/FolkArchive.php>

EL UNIVERSAL, *La telefonía móvil, tendencia artística*. México, 2016. [Consulta: 2017-06-14]. Disponible en: <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/cultura/artes-visuales/2016/07/27/la-fotografia-movil-tendencia-artistica#imagen-1>

GREY, J. *1.3: Images From My Phone*. House Books, 2009.

LA POLONIA DE LOS POLACOS. [Consulta: 2016-09-20]. Disponible en: <https://lapoloniadelospolacos.com/>

HARVARD FILM ARCHIVE, *Of light and lightness – The Films of Marie Menken*, 2017. [Consulta: 2017-04-25]. Disponible en: <http://hcl.harvard.edu/hfa/films/2009janfeb/menken.html>

H.VIDEOARTE, 2008. [Consulta: 2017-05-09]. Disponible en: <https://hvideoarte.wordpress.com/>

KAWASAKI, A. *Instagram*, 2011. https://www.instagram.com/anton_in_nyc/?hl=es

- MAS DE ARTE.COM, *Videoarte: quién, desde cuándo y para qué*, 2017. [Consulta: 2017-05-09]. Disponible en: <http://masdearte.com/especiales/videoarte-quien-desde-cuando-y-para-que/>
- MAKING LIGHT OF IT, *Marie Menken*, 2012. [Consulta: 2017-04-22]. Disponible en: <http://making-light-of-it.blogspot.co.uk/2012/09/marie-menken.html>
- MEDIA ART NET, *Art and Cinematography*, 2017. [Consulta: 2017-06-07]. Disponible en: <http://www.medienkunstnetz.de/>
- MEKAS, J. *Diary*, 2017. [Consulta: 2017-05-16]. Disponible en: <http://jonasmekas.com/diary/>
- MEKAS, J. *Movie Journal: The Rise of a New American Cinema 1969-1971*. New York: Macmillan, 1972.
- MOBILE WORLD CAPITAL, *Mobile Week Barcelona*, 2017. [Consulta: 2017-06-09]. Disponible en: <http://mobileworldcapital.com/es/mobile-week-barcelona/>
- OLHAGARAY, O. *Del video-arte al net-art*. Buenos Aires: Libros Arces-Lom, 2002.
- OSORIO, O. *Revista Kinetoscopio*. Ediciones 98 y 99, 2012. [Consulta: 2017-05-22]. Disponible en: <http://www.cinefagos.net/paradigm/index.php/otros-textos/artes-electronicas/952-el-video-arte-y-el-video-experimental>
- PÉREZ, J. R. *El arte del vídeo: introducción a la historia del vídeo experimental*. Barcelona, El Serbal, 2006.
- QUINTANA, Á. *Fábula de lo visible: el cine como creador de realidades*. Barcelona: Acantilado. 2003
- ROMAGUERA, J; ALSINA H. *Textos y manifiestos del cine: estética, escuelas, movimientos, disciplinas, innovaciones*. Cátedra, 1989
- RODRÍGUEZ, M. *Cómo la RED ha cambiado el arte*. Gijón: Trea Ediciones, 2012.
- SENSE OF CINEMA, *Jonas Mekas*, 2005. [Consulta: 2017-05-18]. Disponible en: <http://sensesofcinema.com/2005/great-directors/mekas/>
- SONTAG, S. *Contra la interpretación*. Barcelona: Letra E, 1984.
- TORONTO SMARTPHONE FILM FESTIVAL, 2017. [Consulta: 2017-05-04]. Disponible en: <http://www.smartphonefilm.ca/>
- PETROSYAN, A. 2017. [Consulta: 2017-06-05]. Disponible en: <http://aleksandrpetrosyan.com/en/>
- UBU/WEB FILM, *All avant-garde. All the time*. 1996. [Consulta: 2017-04-14]. Disponible en: <http://www.ubu.com/>
- VÉRTOV, D. *El cine ojo*. Madrid: Fundamentos, 1974.
- VERTIGO, *Moment by Moment by Moment: Reflections on Jonas Mekas' 365 Films*, 2008. [Consulta: 2017-04-20]. Disponible en: https://www.closeupfilmcentre.com/vertigo_magazine/volume-4-issue-1-autumn-winter-2008/moment-by-moment-by-moment-reflections-on-jonas-mekas-365-films/

FUENTES AUDIOVISUALES

AKERMAN, C. *D'Est*, 1995. [Consulta: 2017-04-27]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=j2M9f5l0BzU>

JENKINSON, 2017. [Consulta: 2017-05-01]. Disponible en: <http://www.jamiejohnjamesjenkinson.com/>

MEKAS, J. *Walden*, 1969. [Consulta: 2017-04-27]. Disponible en: <https://www.fandor.com/films/walden>

MEKAS, J. *Lost, Lost, Lost*, 1969. [Consulta: 2017-04-27]. Disponible en: https://www.fandor.com/films/lost_lost_lost

MENKEN, M. *Go! Go! Go! (1962-1964)*, 1996. [Consulta: 2017-04-15]. Disponible en: http://www.ubu.com/film/menken_go.html

TATE, *Daido Moriyama in Pictures*, 2012. [Consulta: 2017-05-10]. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=foWAs3V_lkg#at=27

VÉRTOV, D. *The man with the movie camera*, 1929. [Consulta: 2016-09-15]. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=z97Pa0lCpn8>

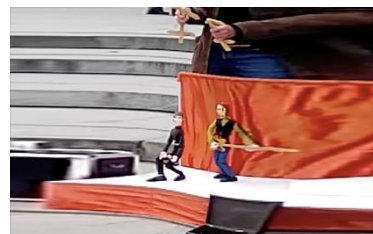
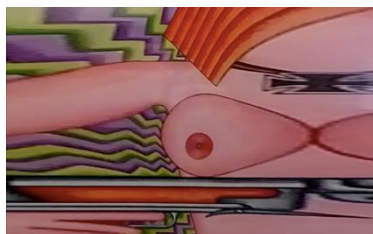
10. ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Cámara Portapack Sony CV-2000, 1965.
2. Nam June Paik: *Electronic Video Recorder*, 1965.
3. Dziga Vértov: *El hombre de la cámara*, 1929.
4. Dziga Vértov: *El hombre de la cámara*, 1929.
5. Marie Menken: *Go! Go! Go!*, 1962-1964
6. Jonas Mekas: *Walden*, 1969.
7. Jonas Mekas durante la filmación de su película *Lost, Lost, Lost*, 1976.
8. Jonas Mekas: *A Few Things I Want to Share with You, My Paris Friends*, 2009.
9. Jeremy Deller y Alan Kane: *Folk Archive*, 2005.
10. Alexander Petrosyan: *Red Holidays*, 2016.
11. Chantal Akerman: *D'est*, 1995.
12. Joel Grey: *1.3 - Images from My Phone*, 2007.
13. Anton Kawasaki: *Waiting for an imaginary limo that will never come*, 2011.
14. Fátima Meskine Gumbau: *Navidad en febrero*, 2017.
15. Daido Moriyama: *Sin título*, 1970
16. Fátima Meskine Gumbau: *Serie señoras I*, 2015
17. Fátima Meskine Gumbau: *De camino a un bar de leche*, 2017
18. Fátima Meskine Gumbau: *Memorias de Varsovia*, 2015.
19. Fátima Meskine Gumbau: *Católico, apostólico, romano*, 2017.
20. Fátima Meskine Gumbau: *Palomas y palomas*, 2017.
21. Portada de los videos del *Proyecto Jebniecie*.
22. Fátima Meskine Gumbau: *Serie Señoras I*, 2015.
23. Fátima Meskine Gumbau: *Para gustos colores*, 2017.
24. Fátima Meskine Gumbau: *Dulce de niña II*, 2017.
25. Fátima Meskine Gumbau: *SEXO en la tierra I*, 2017.
26. Fátima Meskine Gumbau: *Música en la ciudad de Duda*, 2017

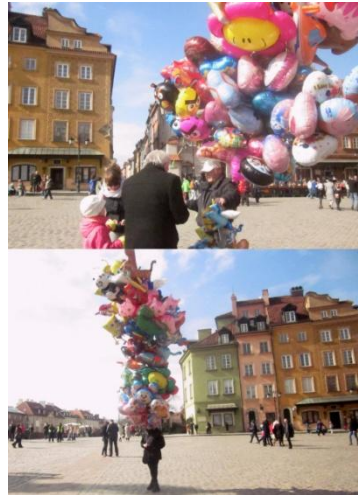
11. ANEXOS

FOTOGRAFÍAS DE LAS CAPTURAS DE PANTALLA DE LOS PROPIOS VIDEOS REALIZADOS:





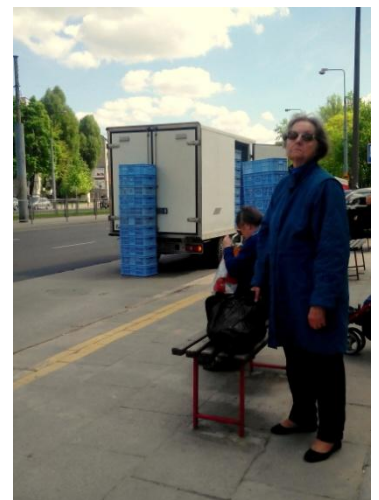
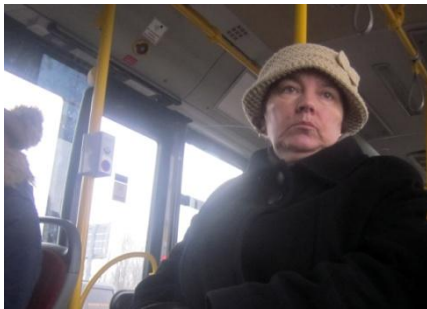
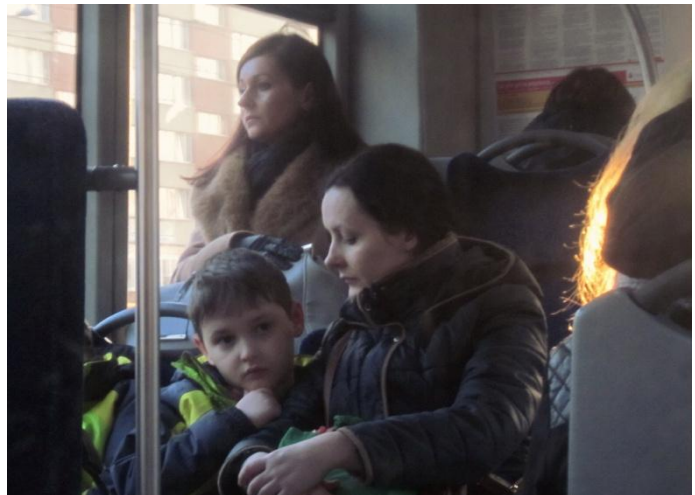
SERIES FOTOGRÁFICAS:



Título: *Memorias de Varsovia*, 2015. Fotografía, collage y montaje.



Título: *Serie Señoras I*, 2015. Fotografía.



Título: *Serie Señoras II*, 2015. Fotografía.